



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Teori Umum

2.1.1 Pengertian Komputer

Menurut Kadir (2017:2), “Komputer merupakan peralatan elektronik yang bermanfaat untuk melaksanakan berbagai pekerjaan yang dilakukan oleh manusia”.

Menurut Krisbiantoro (2018:3), “Komputer adalah sekumpulan alat elektronik yang saling bekerja sama, dapat menerima data (*input*), mengolah data (*process*) dan memberikan informasi (*output*) serta terkoordinasi dibawah control program yang tersimpan di memori komputer”.

Berdasarkan pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa komputer adalah peralatan elektronik yang dapat melakukan kegiatan input, proses dan output serta membantu manusia dalam melaksanakan berbagai pekerjaan.

2.1.2 Pengertian Basis Data

Menurut Abdulloh (2018:103), “Database atau Basis data adalah kumpulan informasi yang disimpan dalam komputer secara sistematis sehingga dapat diperiksa menggunakan suatu program komputer untuk memperoleh informasi”.

Menurut Rusmawan (2019:40), “Basis data dapat didefinisikan sebagai himpunan kelompok data yang saling berhubungan dan diorganisasi sedemikian rupa sehingga kelak dapat dimanfaatkan dengan cepat dan mudah”.

Berdasarkan pernyataan tersebut, dapat disimpulkan bahwa basis data adalah kumpulan data yang saling berhubungan dan terorganisir serta disimpan di dalam komputer untuk dapat memperoleh suatu informasi.

2.1.3 Pengertian Informasi

Menurut Sutabri (2012), “Informasi adalah data yang telah diklasifikasi atau diolah atau diinterpretasi untuk digunakan dalam proses pengambilan



keputusan. Sistem pengolahan mengolah data menjadi informasi atau tepatnya mengolah data dari bentuk tak berguna menjadi berguna bagi yang menerimanya”.

Menurut Rusmawan (2018:32), “Informasi adalah sekumpulan data yang diolah sehingga berguna bagi seseorang atau organisasi yang membutuhkan informasi tersebut”.

Berdasarkan pernyataan tersebut, dapat disimpulkan bahwa informasi adalah sekumpulan data yang telah diolah menjadi sesuatu yang berguna bagi yang menerimanya atau orang yang membutuhkan informasi.

2.1.4 Pengertian Web

Menurut Hidayat (2010:1), “Website adalah kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar, diam atau gerak, animasi, suara, dan atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait, yang masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman”.

Menurut Abdulloh (2018:1), “Website dapat diartikan sebagai kumpulan halaman yang berisi informasi data digital baik berupa teks, gambar, animasi, suara dan video atau gabungan dari semuanya yang disediakan melalui jalur koneksi internet sehingga dapat diakses dan dilihat oleh semua orang di seluruh dunia”.

Berdasarkan pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa website adalah kumpulan dari halaman yang berisi tentang berbagai informasi yang saling terkait dan dapat diakses oleh semua orang.

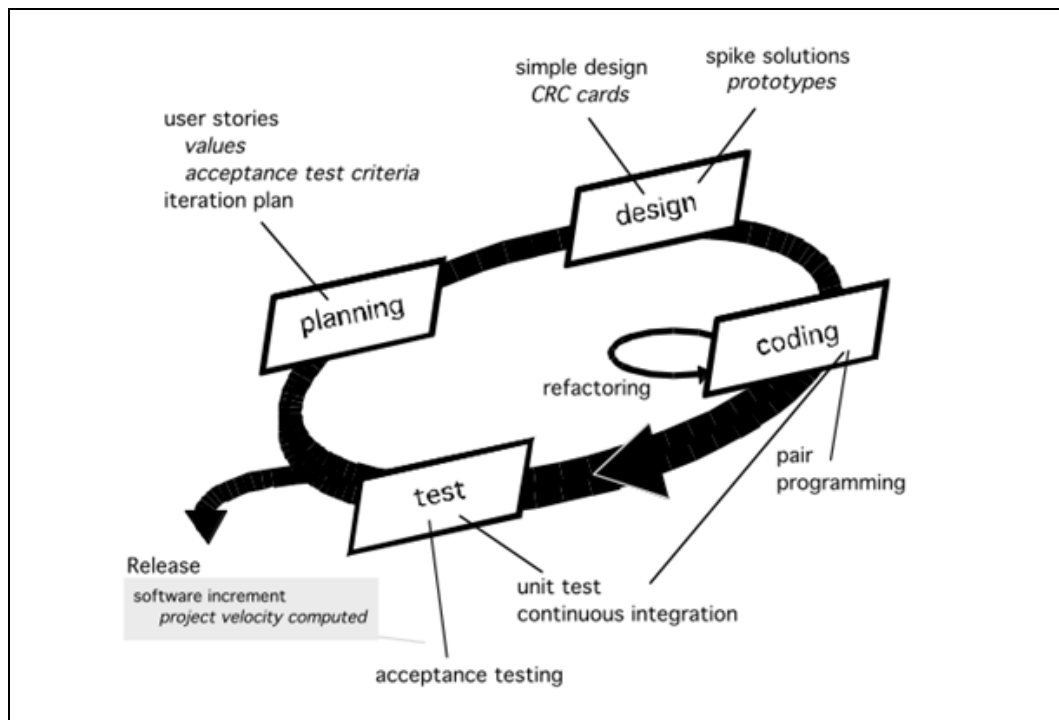
2.1.5 Pengertian Metode eXtreme Programming (XP)

Menurut Chandra (2016:95), “Extreme programming (XP) adalah model paling populer dan banyak digunakan untuk mengembangkan perangkat lunak dengan kualitas tinggi dalam metode pengembangan agile. Extreme programming (XP) berfokus pada peningkatan kualitas perangkat lunak dan pada respons terhadap perubahan kebutuhan”.



Menurut Anand dan Dinakaran (2018:95-96), “Extreme Programming (XP) cocok untuk tim kecil hingga menengah dan menitik-beratkan pada komunikasi yang dalam, pengerjaan dilakukan secara incremental dan interaktif untuk menghadapi kebutuhan yang berubah dengan cepat”.

Ada lima cara penting dalam Extreme Programming (XP) untuk meningkatkan proyek perangkat lunak yaitu communication, simplicity, feedback, respect, dan courage. Programmer senantiasa berhubungan dengan klien dan programmer lainnya dalam tim. Desain dibuat sesederhana mungkin. Umpan balik dilakukan mulai dari hari pertama dengan terus menguji perangkat lunak. Sistem atau perangkat lunak yang berfungsi diserahkan secepat mungkin kepada klien dan menanggapi perubahan yang diinginkan klien bahkan di akhir siklus. Metode Extreme programming (XP) seperti yang ditunjukkan pada Gambar 2.1, terdiri dari 4 tahapan yaitu planing, design, coding dan testing.



(Sumber : Priskila, 2018:95)

Gambar 2.1 Tahapan Model Extreme Programming (XP)

1) Planning

Pada tahap ini pengembang melakukan identifikasi dan analisis kebutuhan bisnis, kebutuhan pengguna, dan kebutuhan sistem. Pada tahap ini juga akan



dibuat user stories dari setiap kebutuhan. User stories berfungsi sebagai dasar pembangunan sistem.

2) Design

Tahapan desain merupakan tahapan dimana dilakukan perancangan alur kerja, basis data dari sistem yang akan dibangun berdasarkan user stories pada tahap planning.

3) Coding

Tahap ini adalah tahapan implementasi atau pembuatan kode program sesuai dengan rancangan sistem dan basis data yang dibuat pada tahap sebelumnya. Tahap ini boleh dilakukan secara iteratif (code refactoring) jika terdapat perubahan.

4) Testing

Tahapan ini merupakan tahapan pengujian perangkat lunak/sistem. Pengujian dilakukan pada setiap modul yang sedang bangun untuk memastikan sistem yang dikembangkan sesuai dengan permintaan dan kebutuhan pengguna/klien. Apabila modul yang dikembangkan masih belum sesuai, maka akan dilakukan perbaikan. Perbaikan dilakukan sampai modul yang dikembangkan sesuai dengan permintaan pelanggan.

2.1.6 Pengertian Metode Simple Additive Weighting (SAW)

Menurut Sinaga dan Marbun (2016:40), “Metode SAW sering juga dikenal dengan istilah metode penjumlahan terbobot. Konsep dasar metode SAW adalah mencari penjumlahan terbobot dari kinerja pada setiap alternative pada setiap atribut. Metode Simple Additive Weighting disarankan menyelesaikan penyelesaian dalam sistem pengambilan keputusan multi proses.”.

Menurut Rinaldhi (2013:79), “Metode Simple Additive Weighting (SAW) merupakan metode penjumlahan terbobot. Konsep dasar metode Simple Additive Weighting (SAW) adalah mencari penjumlahan terbobot dari rating kinerja pada setiap alternatif pada semua kriteria. Metode Simple Additive Weighting (SAW) membutuhkan proses normalisasi matrik keputusan (X) ke suatu skala yang dapat diperbandingkan dengan semua rating alternatif yang ada”.



Berdasarkan pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa metode simple additive weighting atau disingkat metode SAW merupakan merupakan metode penjumlahan terbobot dimana mempunyai konsep dasar yaitu mencari penjumlahan terbobot dari kinerja setiap alternatif pada setiap atribut atau kriteria.

2.2 Teori Judul

2.2.1 Pengertian Aplikasi

Menurut Chan (2017:4), “Aplikasi adalah koleksi window dan objek-objek yang menyediakan fungsi untuk aktivitas user, seperti pemasukan data, proses, dan pelaporan”.

Menurut Juansyah (2015:2), “Aplikasi adalah suatu program yang siap untuk digunakan yang dibuat untuk melaksanakan suatu fungsi bagi pengguna jasa aplikasi serta penggunaan aplikasi lain yang dapat digunakan oleh suatu sasaran yang akan dituju”.

Berdasarkan pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa aplikasi adalah sebuah program komputer yang berisikan fungsi-fungsi untuk membantu manusia dalam mengerjakan tugas atau sesuatu.

2.2.2 Pengertian Layanan

Menurut Siboro dan Nadapdap (2018:169), “Layanan atau pelayanan adalah sebuah bentuk pemberian jasa yang bertujuan untuk memberikan kepuasan bagi pelanggan”.

Menurut Arslan dan Mustikasari (2019:12), “Pelayanan merupakan aktivitas yang diberikan kepada konsumen dan pada dasarnya tidak berwujud, disediakan sebagai solusi atau masalah konsumen dan memiliki dimensi”.

Berdasarkan pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa layanan adalah suatu aktivitas yang mempunyai tujuan untuk memberikan kepuasan dan solusi bagi seseorang atau konsumen.



2.2.3 Pengertian Pengaduan

Menurut Peraturan Presiden Nomor 76 Tahun 2013, “Pengaduan adalah penyampaian keluhan yang disampaikan pengadu kepada pengelola pengaduan pelayanan publik atas pelayanan pelaksana yang tidak sesuai dengan standar pelayanan, atau pengabaian kewajiban dan/atau pelanggaran larangan oleh penyelenggara”.

Menurut Pasal 1 Ayat 25 KUHAP, “Pengaduan adalah pemberitahuan disertai permintaan oleh pihak yang berkepentingan kepada pejabat yang berwenang untuk menindak menurut hukum seorang yang telah melakukan tindak pidana aduan yang merugikan”.

Berdasarkan pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengaduan adalah penyampaian keluhan yang diberikan oleh warga negara atau masyarakat untuk menindaklanjuti seorang atau kelompok yang melakukan pelanggaran.

2.2.4 Pengertian Masyarakat

Menurut Wikipedia Bahasa Indonesia, “Masyarakat adalah sekelompok orang dalam sebuah sistem semi tertutup atau semi terbuka yang sebagian besar interaksinya adalah antara individu-individu yang berada dalam kelompok tersebut”. (<https://id.wikipedia.org/wiki/Masyarakat>).

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, “Masyarakat adalah sejumlah manusia dalam arti seluas-luasnya dan terikat oleh suatu kebudayaan yang mereka anggap sama”. (<https://kbbi.web.id/masyarakat>).

Berdasarkan pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa masyarakat adalah sekelompok orang yang menempati suatu tempat atau area dan berinteraksi satu sama lain.

2.2.5 Aplikasi Layanan Pengaduan Masyarakat Pada Satuan Polisi Pamong Praja (Satpol PP) Menggunakan Metode eXtreme Programming (XP) Berbasis Web

Aplikasi Layanan Pengaduan Masyarakat Pada Satuan Polisi Pamong Praja (Satpol PP) Menggunakan Metode eXtreme Programming (XP) Berbasis



Web adalah sebuah aplikasi yang dibuat untuk memberikan kemudahan kepada masyarakat terhadap layanan pengaduan di kantor Satuan Polisi Pamong Praja (Satpol PP) Provinsi Sumatera Selatan mengenai pelanggaran yang terjadi di suatu tempat atau disekitar lingkungan mereka sesuai dengan peraturan daerah yang berlaku.

Aplikasi Layanan Pengaduan Masyarakat Pada Satuan Polisi Pamong Praja (Satpol PP) Menggunakan Metode eXtreme Programming (XP) Berbasis Web bertujuan untuk memudahkan masyarakat dalam memberikan pengaduan melalui sebuah website yang disediakan serta adanya interaksi antara masyarakat dan juga para anggota Satpol PP Provinsi Sumatera Selatan.

2.3 Teori Khusus

2.3.1 Pengertian Unified Modelling Language (UML)

Menurut Rosa dan Shalahuddin (2016:137), “*Unified Modelling Language* (UML) merupakan bahasa visual untuk pemodelan dan komunikasi mengenai sebuah sistem dengan menggunakan diagram dan teks-teks pendukung”.

Menurut Putra dan Andriani (2019:33), “UML adalah salah satu standar bahasa yang banyak digunakan di dunia industri untuk mendefinisikan requirement, membuat analisis dan desain, serta menggambarkan arsitektur dalam pemrograman berorientasi objek”.

Berdasarkan pernyataan tersebut, dapat disimpulkan bahwa *Unified Modelling Language* atau UML adalah suatu bahasa yang digunakan untuk pemodelan, membuat analisis dan desain, serta menggambarkan arsitektur mengenai sebuah sistem dalam pemrograman berorientasi objek.

2.3.1.1 Pengertian Use Case Diagram

Menurut Siregar (2018:252), “Use case menggambarkan bagaimana seseorang akan menggunakan atau memanfaatkan sistem, sedangkan aktor adalah seseorang atau sesuatu yang berinteraksi dengan sistem. Use case diagram menggambarkan bagaimana proses-proses yang dilakukan oleh aktor terhadap sebuah sistem”.

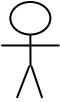
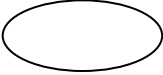

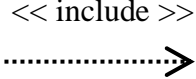
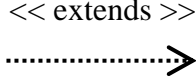


Menurut Mukhtar (2019:83), “*Use case* atau diagram *use case* merupakan pemodelan untuk kelakuan (behavior) sistem informasi yang akan dibuat. *Use Case* mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat”.

Berdasarkan pernyataan tersebut, dapat disimpulkan bahwa *Use Case Diagram* adalah suatu pemodelan dimana satu atau lebih aktor akan berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat.

Adapun simbol-simbol dari *Use Case Diagram*.

Tabel 2.1 Simbol-simbol *Use Case Diagram*

No.	Simbol	Nama	Keterangan
1.		Actor	Seseorang atau apa saja yang berhubungan dengan sistem yang sedang dibangun
2.		Use case	Menggambarkan bagaimana seseorang menggunakan sistem
3.		Relasi asosiasi	Relasi yang dipakai untuk menunjukkan hubungan antara aktor dan use case
4.		Relasi include	Memungkinkan satu use case menggunakan fungsionalitas yang disediakan oleh use case lainnya
5.		Relasi extend	Memungkinkan suatu use case secara optional menggunakan fungsionalitas yang disediakan oleh use case lainnya

(Sumber : Rusmawan, 2019:72-73)



2.3.1.2 Pengertian Activity Diagram




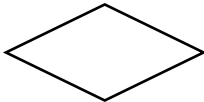

Menurut Siregar (2018:253), “*Activity diagram* menggambarkan bagaimana aktivitas yang terjadi dalam sistem yang akan dirancang. Activity diagram sama seperti flowchart yang menggambarkan proses yang terjadi antara aktor dan sistem”.

Menurut Mukhtar (2019:84), “Diagram aktivitas atau activity diagram menggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak”.

Berdasarkan pernyataan tersebut, dapat disimpulkan bahwa *Activity Diagram* adalah menggambarkan aktivitas atau proses antara aktor dan sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak.

Adapun simbol-simbol yang sering digunakan dalam *Activity Diagram* dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 2.2 Simbol-simbol *Activity Diagram*

No.	Simbol	Nama	Keterangan
1.		Start state	Titik Awal atau permulaan
2.		End state	Titik akhir atau akhir dari aktivitas
3.		Activity	Activity atau aktivitas yang dilakukan oleh actor
4.		Decision	Pilihan untuk mengambil keputusan
5.		Interaction	Alur

(Sumber : Rusmawan, 2019:80)



2.3.1.3 Pengertian *Class Diagram*

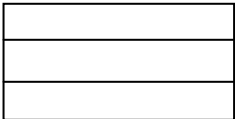


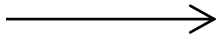
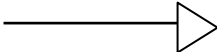
Menurut Siregar (2018:252), “*Class diagram* memberikan gambaran hubungan antara tabel-tabel yang ada dalam database. Masing-masing class memiliki attribute dan metoda atau fungsi sesuai dengan proses yang terjadi”.

Menurut Mukhtar (2019:85), “Diagram kelas atau *class diagram* menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem”.


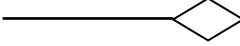
Berdasarkan pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa *Class Diagram* merupakan gambaran terhadap struktur sistem atau hubungan antara table-tabel yang ada di dalam database yang akan dibuat untuk membangun sistem.

Berikut adalah simbol-simbol yang digunakan pada *Class Diagram*:

Tabel 2.3 Simbol-simbol *Class Diagram*

No.	Simbol	Deskripsi
1.	Kelas 	Kelas pada struktur sistem
2.	Antarmuka/ <i>Interface</i>  nama_interface	Sama dengan konsep <i>interface</i> dalam pemrograman berorientasi objek
3.	Asosiasi/ <i>association</i> 	Relasi antarkelas dengan makna umum, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i>
4.	Assosiasi berarah/ directed association 	Relasi antar kelas dengan makna kelas yang satu digunakan oleh kelas yang lain, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i>
5.	Generalisasi 	Relasi antar kelas dengan makna generalisasi-spesialisasi (umum khusus)

Lanjutan Tabel 2.3 Simbol-simbol *Class Diagram*

No.	Simbol	Deskripsi
6.	Kebergantungan/ <i>dependency</i> 	Relasi antar kelas dengan makna kebergantungan antarmuka
7.	Agregasi/ <i>aggregation</i> 	Relasi antar kelas dengan makna semua bagian (<i>whole-part</i>)

(Sumber : Mukhtar, 2019:85)

2.3.1.4 Pengertian *Sequence Diagram*

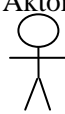
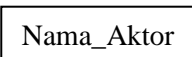
Menurut Siregar (2018:252), “Sequence diagram digunakan untuk menggambarkan perilaku aktor pada sebuah sistem secara detail menurut waktu. Diagram ini menunjukkan sejumlah contoh objek dan message (pesan) yang diletakkan diantara objek-objek di dalam use case”.

Menurut Mukhtar (2019:84), “Diagram sequence menggambarkan kelakuan objek pada use case dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan message yang dikirimkan dan diterima antar objek”.








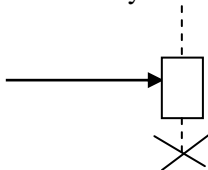
Berdasarkan pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa *Class Diagram* merupakan gambaran mengenai perilaku aktor atau kelakuan objek pada sebuah sistem yang menunjukkan sejumlah contoh objek dan pesan (Message) antar objek.

Berikut adalah simbol-simbol yang digunakan pada *Sequence Diagram*:

Tabel 2.4 Simbol-simbol *Sequence Diagram*

No.	Simbol	Deskripsi
1.	Aktor  Atau  Nama_Aktor Tanpa waktu aktif	Orang, proses atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat diluar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun simbol dari aktor adalah gambar orang, tetapi aktor belum tentu berupa orang, biasanya dinyatakan menggunakan kata benda diawal frase nama aktor

Lanjutan Tabel 2.4 Simbol-simbol *Sequence Diagram*

No.	Simbol	Deskripsi
2.	Garis hidup/ <i>lifeline</i> 	Menyatakan kehidupan suatu objek
3.	Objek <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content;"> <u>Nama objek:</u> <u>nama kelas</u> </div>	Menyatakan objek yang berinteraksi pesan
4.	Waktu aktif 	Menyatakan objek dalam keadaan aktif dan berinteraksi, semua yang terhubung dengan waktu aktif ini adalah sebuah tahapan yang dilakukan didalamnya
5.	Pesan tipe <i>create</i>  <<create>>	Menyatakan suatu objek membuat objek yang lain, arah panah mengarah pada objek yang dibuat
6.	Pesan tipe <i>call</i> 1 : nama_metode() 	Menyatakan suatu objek memanggil operasi/metode yang ada pada objek lain atau dirinya sendiri
7.	Pesan tipe <i>send</i> 1 : masukan  	Menyatakan bahwa suatu objek mengirimkan data/masukan/informasi ke objek lainnya, arah panah mengarah pada objek yang dikirim
8.	Pesan tipe <i>return</i> 1 : keluaran 	Menyatakan bahwa suatu objek yang telah menjalankan suatu operasi atau metode menghasilkan suatu kembalian ke objek tertentu, arah panah mengarah pada objek yang menerima kembalian
9.	Pesan tipe <i>destroy</i> <<destroy>> 	Menyatakan suatu objek mengakhiri hidup objek yang lain, arah panah mengarah pada objek yang diakhiri, sebaiknya jika ada create maka ada destroy

(Sumber : Mukhtar, 2019:84-85)



2.4 Teori Program

2.4.1 Pengertian PHP

Menurut Sulistiono (2018:5), “PHP (*Hypertext Preprocessor*) adalah bahasa pemrograman yang digunakan untuk membuat website atau situs dinamis dan menangani rangkaian bahasa pemrograman antara *client side scripting* dan *server side scripting*”.

Menurut Abdulloh (2018:127), “PHP merupakan kependekan dari *Hypertext Preprocessor* yaitu bahasa pemrograman web yang dapat disisipkan di skrip HTML dan bekerja di sisi server”.

Berdasarkan pernyataan tersebut, dapat disimpulkan bahwa PHP atau *Hypertext Preprocessor* adalah bahasa pemrograman yang digunakan untuk membuat sebuah website yang bekerja di sisi server.

2.4.2 Pengertian MySQL

Menurut Rusmawan (2019:97), “MySQL adalah sebuah implementasi dari sistem manajemen basis data relasional (RDBMS) yang didistribusikan secara gratis dibawah lisensi GPL (*General Public License*)”.

Menurut Syukron dan Hasan (2015:29), “MySQL merupakan penyimpanan data yang fleksibel dan cepat aksesnya sangat dibutuhkan dalam sebuah website yang interaktif dan dinamis”.

Berdasarkan pernyataan tersebut, dapat disimpulkan bahwa *MySQL* adalah sebuah tempat penyimpanan data yang mudah digunakan dan dibutuhkan saat ini untuk sebuah website secara gratis.

2.4.3 Pengertian HTML

Menurut Sulistiono (2018:2), “HTML (*HyperText Markup Language*) adalah sebuah bahasa markah yang digunakan untuk membuat sebuah halaman web, menampilkan berbagai informasi seperti gambar, teks, video dan suara pada penjelajah web Internet, yang ditulis dalam berkas format ASCII agar dapat menghasilkan tampilan wujud yang terintegrasi”.



Menurut Abdulloh (2018:7), “HTML merupakan singkatan dari *HyperText Markup Language* yaitu bahasa standar web yang dikelola penggunaannya oleh W3C (*World Wide Web Consortium*) berupa tag-tag yang menyusun setiap elemen dari website”.

Berdasarkan pernyataan tersebut, dapat disimpulkan bahwa HTML atau *HyperText Markup Language* adalah bahasa web biasanya berupa tag-tag yang digunakan untuk membantu dalam pembuatan halaman web dan menampilkan informasi seperti gambar hingga suara.

2.4.4 Pengertian CSS

Menurut Sulistiono (2018:2), “CSS (*Cascading Style Sheet*) merupakan aturan untuk mengendalikan beberapa komponen dalam sebuah web sehingga akan lebih terstruktur dan seragam. CSS bukan bahasa pemrograman. Sama halnya seperti style dalam aplikasi pengolahan kata, Microsoft Word yang dapat mengatur beberapa *style*, misalnya *heading*, *subbab*, *bodytext*, *footer*, *images*, dan *style* lainnya untuk dapat digunakan bersama-sama dalam beberapa berkas (*file*)”.

Menurut Abdulloh (2018:45) “CSS adalah singkatan dari *Cascading Style Sheet* yaitu dokumen web yang berfungsi mengatur elemen HTML dengan berbagai properti yang tersedia sehingga dapat tampil dengan berbagai gaya yang diinginkan”.

Berdasarkan pernyataan tersebut, dapat disimpulkan bahwa CSS atau *Cascading Style Sheet* merupakan aturan untuk mengatur elemen-elemen HTML di dalam sebuah web agar lebih terstruktur dengan memanfaatkan berbagai property yang tersedia.

2.4.5 Pengertian Javascript

Menurut Abdulloh (2018:193), “JavaScript merupakan bahasa pemrograman web yang pemrosesannya dilakukan di sisi client. Karena berjalan di sisi *client*, JavaScript dapat dijalankan hanya dengan menggunakan browser”.

Menurut Sulistiono (2018:4), “Javascript adalah bahasa pemrograman tingkat tinggi untuk membuat website dinamis, dan JQuery adalah *library* atau



pustaka dari JavaScript yang dirancang untuk memudahkan penerapan client side scripting dan menyajikan sebuah paradigma baru pada penanganan *event* pada JavaScript”.

Berdasarkan pernyataan tersebut, dapat disimpulkan bahwa CSS atau *Cascading Style Sheet* merupakan aturan untuk mengatur elemen-elemen HTML di dalam sebuah web agar lebih terstruktur dengan memanfaatkan berbagai property yang tersedia.

2.4.6 Pengertian Bootstrap

Menurut Sulistiono (2018:17), “Bootstrap adalah sebuah pustaka *open source* yang merupakan *framework* CSS dan *Javascript* untuk membuat website yang responsif”.

Menurut Subagia (2018:45), “Bootstrap adalah paket aplikasi siap pakai untuk membuat halaman *front-end* maupun *back-end* dari sebuah website. Dapat dikatakan, Bootstrap adalah template desain web dengan fitur plus (*framework css*)”.

Berdasarkan pernyataan tersebut, dapat disimpulkan bahwa bootstrap merupakan sebuah *framework* CSS dan *Javascript* yang digunakan untuk membantu membangun sebuah website yang responsif.

2.4.7 Pengertian XAMPP

Menurut Dadan (2015:28), “XAMPP adalah salah satu aplikasi web server apache yang terintegrasi dengan mysql dan phpmyadmin. XAMPP adalah singkatan dari X, Apache Server, MySQL, PHPMyadmin, dan Python. Huruf X di depan menandakan XAMPP bisa diinstal di berbagai operating system”.

Menurut Haqi dan Setiawan (2019:8), “XAMPP adalah perangkat lunak bebas (*free software*) yang mendukung banyak sistem operasi, merupakan kompilasi dari beberapa program”.

Berdasarkan pernyataan tersebut, dapat disimpulkan bahwa XAMPP adalah sebuah *tool* yang menyediakan beberapa perangkat lunak seperti Apache,



MySQL, PHP, dan perangkat lunak lainnya yang mendukung dalam membuat website.

2.5 Referensi Penelitian Sebelumnya

1. Penelitian yang dilakukan oleh Hardiansah, Imam Safi'i, Sigit Suryono, Wahyu Ciptaningrum, Rudy Rizal Primandaru pada tahun 2017 dalam jurnal yang berjudul Rancangan Aplikasi Layanan Pengaduan Masyarakat Dengan Metode Extreme Programming (Studi kasus : Kabupaten Ngawi), tujuan penelitian ini adalah membuat sebuah rancangan aplikasi baru yang terbuka dan terhubung langsung dengan masyarakat sehingga Masyarakat Kabupaten Ngawi bisa langsung menyampaikan keluhan dan aspirasinya sendiri lewat mobile dimana saja ia berada yang langsung terhubung ke SKPD terkait dan Bupati serta tanpa harus datang langsung ke Desa atau Kelurahan.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Rezanisa Agramanisti Azdy, Arisia Rini pada tahun 2017 dalam jurnal yang berjudul Penerapan Extreme Programming Dalam Membangun Aplikasi Pengaduan Layanan Pelanggan (PaLaPa) Pada Perguruan Tinggi, tujuan penelitian ini adalah membahas penerapan Extreme Programming dalam membangun aplikasi pengaduan layanan pelanggan(PaLaPa) yang digunakan pada Perguruan Tinggi. Aplikasi nantinya dapat digunakan baik oleh mahasiswa itu sendiri, orang tua, pengguna lulusan, hingga masyarakat umum yang berkaitan dengan kegiatan usaha PT.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Andi Ridwan, Asri, Heliawaty Hamrul pada tahun 2017 dalam jurnal Aplikasi Pengaduan Masyarakat Berbasis Website Pada Kantor Harian Palopo, tujuan penelitian ini adalah membuat aplikasi pengaduan masyarakat berbasis website pada kantor harian Palopo Pos yang nantinya website ini bisa diakses dimana saja dan kapan saja.
4. Penelitian yang dilakukan oleh Imam Syafei, Mia Kamayani, Estu Sinduningrum pada tahun 2019 dalam jurnal yang berjudul Perancangan Aplikasi Pengaduan Masyarakat Terhadap Lingkungan di Tingkat



Kelurahan, tujuan penelitian ini adalah membantu memudahkan kebutuhan masyarakat dalam melakukan pengaduan kepada pemerintahan setempat dengan adanya fasilitas perancangan aplikasi pengaduan masyarakat tersebut.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Amir Alkodri, Burham Isnanto, Sujono pada tahun 2019 dalam jurnal Aplikasi Pengaduan Masyarakat Untuk Pelaporan Kejadian Dan Bencana di Basarnas Bangka Belitung, tujuan penelitian ini adalah Aplikasi ini diharapkan mampu membantu masyarakat lebih efektif dan efisien, serta dapat meningkatkan pelayanan basarnas yang baik (Good governance) dengan aplikasi berbasis Android ini lebih mempermudah masyarakat dalam menyampaikan pelaporan kejadian atau bencana menerima informasi terkait keadaan kondisi lingkungan sekitar daerah Bangka Belitung.